# ESTUDIO PRELIMINAR

Se desea gestionar un Sistema de Información de un juego de Rol. Ese sistema de información, deberá administrar las cuentas de usuario; creación, modificación, alteración de los usuarios y administradores. El sistema también se encargará de gestionar las cuentas de los usuarios, los personajes de esas cuentas, los objetos de los personajes, sus características y la posibilidad de comerciar con los objetos entre diferentes usuarios (cuentas).

El sistema será utilizado por dos tipos de usuarios: el administrador y los usuarios del juego:

* Las bajas, bloqueos, modificaciones de las cuentas del usuario las gestionará el administrador del juego. Éste también será el encargado de gestionar misiones e incidencias de usuarios.
* Los usuarios podrán crear una única cuenta, crear personajes, añadir fondos al monedero electrónico (dinero real), comerciar objetos con dinero real o puntos de juego, enviar incidencias a los administradores. Un usuario podrá interactuar con otro usuario para hacer misiones, duelos.

Una vez al día el sistema se encargará de hacer una gestión estadística sobre el servidor, juego, usuarios, sistema, número de incidencias.

# DESCRIPCIÓN DETALLADA

(Funciones del administrador)

El administrador se encargará de algunos aspectos de la gestión de cuentas como dar de baja, bloquear y modificar una cuenta de usuario:

Para la **baja de una cuenta** el sistema necesitará el *nombre de usuario* y pedirá confirmación de la cuenta a eliminar, el administrador aceptará la baja de la cuenta.

Para **bloquear una cuenta** el sistema pedirá el nombre de usuario de la cuenta, el tiempo en días que va a estar bloqueada y una confirmación para el bloqueo.

Para **modificar una cuenta** el sistema requiere que el administrador inserte el nombre de la cuenta de usuario y muestra los datos a modificar: nombre usuario, contraseña, email, nombre, apellidos, sexo, fecha nacimiento. El administrador modificará los campos deseados.

La **gestión de las misiones** la llevará a cabo el administrador, tareas como crear, modificar o borrar misión:

El administrador **creará una misión** registrando el nombre, el nivel de dificultad (bajo, medio, alto) y un máximo de 3 objetivos por misión. Los objetivos a su vez los creará el administrador con un nombre, tipo de objetivo y lugar en coordenadas (altitud y latitud, con un valor mínimo de 0 y máximo de 100). Los tipos de objetivos podrán ser los siguientes:

* Derrotar a un enemigo.
* Encontrar un lugar secreto.
* Buscar un tesoro.

Para **modificar una misión** el administrador introducirá el nombre de la misión y una vez identificada podrá cambiar sus tres datos: nombre, nivel de dificultad y sus objetivos. De forma similar se modificarán dichos objetivos.

Tanto las misiones como los objetivos podrán ser **eliminados** por el administrador introduciendo el nombre respectivamente.

Los usuarios del sistema podrán **enviar incidencias** a los administradores rellenando los campos nombre y descripción. Los administradores **responderán estas incidencias** rellenando un campo con el nombre del usuario al que responder y la respuesta a la incidencia.

(Funciones del usuario)

Los usuarios podrán **enviarse mensajes** entre sí, para ello el usuario seleccionará la opción enviar mensaje y el sistema solicitará el nombre de usuario y un campo *mensaje* donde escribirá el contenido del mensaje. El usuario seleccionará la opción “**ver mensajes recibidos**” para acceder a los mensajes recibidos sin leer. El usuario podrá **borrar los mensajes** seleccionando el mismo y la opción de borrar mensaje.

Los usuarios podrán gestionar su lista de amigos. Para **añadir** un usuario a la lista de **amigos** sólo habrá que introducir el nombre de usuario del amigo que vamos a agregar, entonces el usuario recibirá la solicitud y tendrá la opción de **aceptarla y rechazarla**. Para **eliminar** un usuario de la lista de amigos seleccionaremos la opción “**eliminar amigo**” y el sistema requerirá el nombre de usuario que queremos eliminar. Si no queremos recibir mensajes o notificaciones de algún amigo podemos **bloquearlo**, funcionará de forma similar a eliminar, el sistema solicitará el nombre de usuario del amigo a bloquear.

Se podrán hacer **duelos** entre dos personajes, para ello un personaje retará a otro, el personaje retado aceptará o rechazará el duelo. El ganador aumentará su dinero ficticio en 2 unidades y el jugador derrotado perderá 2 unidades.

# [C:\Program Files (x86)\Microsoft Office\MEDIA\CAGCAT10\j0293236.wmf](#_GIMNASIO:)REQUERIMIENTOS FUNCIONALES

## Administrador



### RF1: Baja\_usuario

* + Entrada:
  + Manejo:
  + Salida:
* RF2: Bloqueo\_usuario
  + Entrada:
  + Manejo:
  + Salida:
* RF3: Modificar\_usuario
  + Entrada:
  + Manejo:
  + Salida:
* RF4: Crear\_misión
  + Entrada:
  + Manejo:
  + Salida:
* RF5: Modificar\_misión
  + Entrada:
  + Manejo:
  + Salida:
* RF6: Borrar\_misión
  + Entrada:
  + Manejo:
  + Salida:
* RF7: Añadir\_objetivo
  + Entrada:
  + Manejo:
  + Salida:
* RF8: Modificar\_objetivo
  + Entrada:
  + Manejo:
  + Salida:
* RF9: Borrar\_objetivo
  + Entrada:
  + Manejo:
  + Salida:

### Gestión clientes:

##### Matriculación:

###### La matriculación de un cliente la llevará a cabo únicamente el administrador del sistema.

###### 

###### Se tomarán los datos personales del cliente a matricular e información sobre los grupos y las actividades a las que quiere incorporarse.

###### Una vez metidos los datos por el administrador, se podrá generar una copia impresa para entregar al cliente, para que así en caso de que haya erratas puedan ser corregidas.

###### Una vez matriculado el cliente se le registrará el sistema.

###### El DNI se tomará como identificación y se le proporcionará una contraseña para poder identificarse en los terminales del gimnasio de forma interactiva.

###### 

###### Al cliente se le asignará un monitor para que gestione su plan de entrenamiento y lo asesore durante los ejercicios.

###### 

###### Requisitos:

###### Es requisito imprescindible que el cliente realice el pago en el momento de la matriculación.

###### Consulta**:**

###### El administrador podrá consultar la ficha de un cliente determinado para acceder a sus datos.

###### Se buscará al cliente por medio de su DNI o de su nombre completo.